



EFEKTIVITAS PERMAINAN BISIK BERANTAI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ISTIMA' DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB SISWA SMP MALANG

Fiqih Dwiky Yusfian^{1*}, Moch. Bahak Udin By Arifin²

^{1,2} Prodi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, 61215, Indonesia.

*Email korespondensi : fiqihyusfian@gmail.com

Diterima Desember 2024; Disetujui Juli 2025; Dipublikasi 31 Juli 2025

Abstract: *Istima' learning at SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur experienced obstacles due to the lack of variety of methods used by teachers, causing students to lack enthusiasm and difficulty focusing. To overcome this, the chain whisper game method was applied in a quasi-experimental study with a one-group pre-test post-test design. The subject of the study is 8th grade students. Data were collected through tests, observations, and documentation, and then analyzed using T-tests to measure the effectiveness of the method. The results of the study show that chain whispering games create an interactive, fun learning atmosphere and are able to increase student engagement. This game requires students to listen carefully and convey the message appropriately, so that their istima' ability is significantly improved. Although it takes a long time and makes the classroom atmosphere crowded, this shortcoming can be overcome with good time and class management. Based on the results of the T-test, the significance value of $0.000 < 0.05$ and the -t count (-9.644) was smaller than the -t table (-2.10092), so H_0 was rejected. Thus, the chain whisper game has proven to be effective in improving the istima' ability of 8th grade students of SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur Malang*

Keywords : *effectiveness, whisper chain game, istima' learning, Arabic language*

Abstrak: Pembelajaran *istima'* di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur mengalami kendala akibat minimnya variasi metode yang digunakan guru, menyebabkan siswa kurang antusias dan sulit fokus. Untuk mengatasi ini, metode permainan bisik berantai diterapkan dalam penelitian *quasi eksperimental* dengan desain *one group pre-test post-test*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 8. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji-T untuk mengukur efektivitas metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan bisik berantai menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan ini menuntut siswa untuk mendengarkan secara saksama dan menyampaikan pesan dengan tepat, sehingga kemampuan *istima'* mereka meningkat secara signifikan. Meskipun membutuhkan waktu yang cukup lama dan membuat suasana kelas menjadi ramai, kekurangan ini dapat diatasi dengan pengelolaan waktu dan kelas yang baik. Berdasarkan hasil uji-T, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan -t hitung (-9,644) lebih kecil dari -t tabel (-2,10092), sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, permainan bisik berantai terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'* siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur Malang.

Kata kunci : Efektivitas, Permainan bisik berantai, pembelajaran *istima'*, Bahasa Arab

PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan pembelajaran yang sangat kompleks dan membutuhkan pendekatan yang sistematis (Ekawati & Arifin, 2022). Siswa harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang aspek linguistik

agar mereka dapat menguasai bahasa Arab dengan baik. Terdapat empat keterampilan dasar yang harus dikuasai, dalam pembelajaran bahasa Arab yaitu: *maharah kalam* yang berarti keterampilan berbicara, *maharah qira'ah* yang berarti keterampilan membaca, *maharah kitabah* yang berarti keterampilan menulis, dan *maharah istima'* yang berarti keterampilan menyimak (Maulidati, 2022).

Secara bahasa *istima'* dapat diartikan dengan mendengarkan. *Istima'* dalam pembelajaran bahasa adalah kemampuan untuk menerima informasi melalui telinga kemudian memahami makna yang dimaksud dari kata-kata yang didengar (Afyuddin & Maarif, 2023). *Istima'* lebih dari sekadar mendengar suara; ini adalah proses aktif untuk membangun makna dari apa yang didengar, yang membutuhkan pengetahuan linguistik dan keterampilan kognitif (Qeshta, 2022). Istilah *istima'* merujuk pada proses di mana individu mendengar suara dan memahaminya. Ini melibatkan tidak hanya tindakan fisiologis mendengarkan, tetapi juga tindakan kognitif dalam menafsirkan dan memahami bahasa lisan (Bodie & Wolvin, 2020).

Pada umumnya permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran bahasa arab diakibatkan oleh dua faktor. Pertama yaitu permasalahan linguistik yang merupakan kesulitan belajar yang datangnya dari keunikan bahasa arab itu sendiri sebagai non bahasa ibu. Kedua adalah permasalahan non linguistik yaitu permasalahan yang datang dari luar pembelajaran bahasa arab itu sendiri seperti cara mengajar guru, jenis materi, lingkungan sosial, maupun motivasi peserta didik itu sendiri (Hijriyah et al., 2022). Kedua permasalahan tersebut yang tampaknya paling mempengaruhi proses pembelajaran adalah terkait dengan problematika non linguistik, salah satunya metode atau strategi yang digunakan oleh guru dalam mengajar (Najib, 2021).

Terdapat suatu problematika non-linguistik di sebuah SMP yang ada di Kabupaten Malang yaitu guru masih jarang menerapkan variasi metode atau strategi pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa bosan dalam belajar dan cenderung tidak menyimak penjelasan guru. Padahal menyimak merupakan proses mendengarkan pesan dengan seksama, dengan ini siswa perlu berpikir secara utuh agar dapat memahami apa yang didengar (Akmal, 2020). Menyimak juga merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran bahasa mencakup persepsi, pemikiran, dan memori sehingga hal ini sangat penting untuk komunikasi dalam bahasa asing dan membantu memahami dalam memproses informasi dengan baik (Elena Viktorovna & Natalia Valerievna, 2021). Selain itu, menyimak merupakan tindakan yang melibatkan banyak bagian tubuh termasuk mata, telinga, otak, dan hati sehingga diperlukan untuk melibatkan pemahaman dan keterlibatan aktif agar benar-benar terhubung dengan pembicara (Malh et al., 2023).

Pembelajaran *istima'* itu sendiri akan sangat sulit untuk menangkap materi dari guru apabila peserta didik tidak menyimak materi yang diajarkan. Dari beberapa permasalahan tersebut maka perlu kiranya guru menggunakan variasi strategi atau metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik. Salah satu cara yang menyenangkan yaitu menggunakan permainan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi siswa (Khuluq & Fahyuni, 2024). Pembelajaran berbasis permainan mendorong keterlibatan dan motivasi di antara siswa, yang mengarah pada peningkatan penguasaan bahasa dan retensi kosakata dan struktur tata bahasa (Sari et al., 2024). Elemen kompetitif dalam permainan dapat merangsang minat siswa dan mendorong pembelajaran

kolaboratif, ini sangat penting untuk menguasai bahasa (Baidhowi et al., 2024). Secara keseluruhan, permainan menghadirkan pendekatan yang menjanjikan untuk pembelajaran bahasa Arab, keberhasilannya bergantung pada implementasi yang tepat dan pertimbangan latar belakang pelajar.

Terdapat sebuah permainan menarik yang bisa diterapkan oleh guru untuk mengantisipasi beberapa problematika *ta'lim al-lughah al-'arabiyah* khususnya pada *maharah istima'*. Dalam beberapa penelitian disebutkan permainan bisik berantai mampu meningkatkan keterampilan menyimak. Bisik berantai adalah metode pembelajaran dalam bentuk games yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak khususnya dalam pembelajaran bahasa. Selain sebagai sarana dalam melatih kemampuan berbicara dan menyampaikan pesan, teknik ini juga dapat melatih peserta didik dalam menerima informasi dan menyimak pesan (Afsan et al., 2022). Penerapan metode ini dilakukan dengan menyampaikan pesan atau informasi secara bersambung kepada teman atau anggota kelompok lainnya melalui bisikan. Tujuannya adalah untuk membuat peserta didik lebih berkonsentrasi dalam menyimak pesan yang disampaikan (Izmi & Aisyah, 2023). Untuk dapat memainkan permainan ini peserta didik memerlukan konsentrasi yang mendalam, sehingga menjadikan permainan ini efektif bagi guru dalam membuat peserta didik berpartisipasi aktif ketika pembelajaran.

Terdapat beberapa penelitian yang mengangkat tentang sebuah penelitian terkait dengan strategi permainan bisik berantai. Pertama yaitu penelitian yang menjabarkan penerapan permainan bisik berantai di Asrama Ponpes Darussalam Blokagung Kabupaten Banyuwangi. Ditunjukkan pada hasil penelitian bahwa permainan bisik berantai membantu peserta didik lebih aktif dalam mendengarkan, membedakan bunyi kata, dan memahami kalimat atau kosakata dari segi arti (Ien & Insaniyah, 2023). Kedua yaitu penelitian yang berfokus pada pengaruh permainan bisik berantai yang dilakukan di MIN 3 Pacitan. Dalam penelitian tersebut dibuktikan permainan ini mampu memberi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menyimak peserta didik (Kusumaningrum & Mahliatussikah, 2022). Ketiga yaitu sebuah penelitian yang menguji efektivitas permainan bisik berantai di MTs An-Najah Pekanbaru. Dibuktikan dalam penelitian tersebut, permainan bisik berantai mampu membuat kualitas *maharah istima'* peserta didik MTs An-Najah Pekanbaru menjadi naik (Masril, 2023).

Beberapa penelitian di atas mampu membuktikan bahwa permainan bisik berantai mampu meningkatkan kualitas *maharah istima'* peserta didik. Dalam penelitian kali ini akan diteliti efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan *istima'* pada peserta didik dengan karakteristik dan latar belakang yang berbeda.

Perbedaan utama penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada beberapa aspek. *Pertama*, penelitian ini dilakukan di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur, sebuah sekolah dengan konteks sosial dan budaya yang berbeda dibandingkan dengan lokasi penelitian sebelumnya yaitu pesantren atau madrasah. *Kedua*, penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental* dengan pendekatan *one group pre-test post-test*, yang memungkinkan pengukuran yang lebih spesifik terhadap dampak permainan bisik berantai tanpa adanya kelompok kontrol. *Ketiga*, penelitian ini tidak hanya mengukur peningkatan kemampuan *istima'* secara kuantitatif, tetapi juga menggali dampak psikologis seperti antusiasme dan keaktifan siswa melalui observasi langsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memahami efektivitas permainan

bisik berantai di lingkungan sekolah formal dengan karakteristik peserta didik yang lebih beragam.

Berdasarkan penjelasan latar belakang serta sejumlah hasil penelitian yang lalu maka metode permainan bisik berantai menarik untuk diteliti. Dengan ini, maka peneliti tertarik mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan *Istima'* Dalam Pembelajaran Bahasa Arab di SMP Malang”.

Adapun fokus penelitian kali ini yaitu: Pertama, penerapan permainan bisik berantai dalam meningkatkan kemampuan *istima'* peserta didik di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Kedua, efektivitas permainan bisik berantai untuk meningkatkan *maharah istima'* peserta didik di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur

KAJIAN PUSTAKA

Permainan Bisik Berantai

Permainan bisik berantai merupakan salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan aktivitas fisik dan keterampilan komunikasi. Permainan ini dilakukan dengan menyampaikan pesan dari satu siswa ke siswa lainnya hingga pesan terakhir disampaikan ke penerima akhir. Metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan *istima'* (menyimak), berbicara, dan konsentrasi (Sahidin Ritonga & Zikra Wahyuni Maiza, 2023).

Permainan bisik berantai adalah metode komunikasi berkelompok di mana pesan disampaikan secara berantai atau berurutan dari satu orang ke orang lain (Oktaviani & Merson, 2017). Permainan ini melatih keterampilan mendengarkan, memahami, dan menyampaikan informasi dengan akurat. Pesan yang disampaikan sering kali berubah selama proses berlangsung, membuat aktivitas ini menyenangkan dan menantang.

Teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura menyatakan bahwa siswa belajar melalui interaksi sosial dan pengamatan. Permainan bisik berantai mencerminkan teori ini karena melibatkan komunikasi langsung antar siswa. Siswa belajar melalui pengamatan, mendengarkan, dan meniru, yang pada akhirnya meningkatkan keterampilan komunikasi mereka (Maulana Maslahul Adi, 2020).

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa permainan bisik berantai dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan *maharah istima'* (kemampuan mendengarkan) dalam pembelajaran bahasa Arab. Dalam penelitian tersebut, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diberikan kalimat berbahasa Arab untuk dibisikkan secara berurutan. Penelitian ini mengungkapkan bahwa metode ini efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam menghafal mufradat (kosakata) dan memahami struktur kalimat (Wael et al., 2023).

Keterampilan *Istima'*

Istima' merupakan kosakata dalam Bahasa Arab yang berarti menyimak atau mendengar. *Istima'* adalah keterampilan menyimak atau mendengarkan dengan memahami, menafsirkan, dan merespons pesan yang disampaikan secara lisan (Ningtyas, 2022). Keterampilan menyimak juga merupakan kemampuan individu dalam mengenali, memahami, dan menilai kata-kata yang disampaikan oleh lawan bicara atau media tertentu (Sholichah & Ammar, 2024). *Istima'* melibatkan proses menerima dan memahami informasi melalui indera pendengaran, yang kemudian diolah untuk menghasilkan respon yang sesuai.

Dalam pembelajaran bahasa, *istima'* merupakan keterampilan reseptif yang mendasari keterampilan berbahasa lainnya. Keterampilan seperti berbicara (*kalam*), membaca (*qira'ah*), dan menulis (*kitabah*) dipengaruhi oleh kemampuan menyimak yang baik. Keberhasilan dalam pembelajaran *istima'* akan mempermudah penguasaan keterampilan bahasa lainnya (Aziza & Muliansyah, 2020). Oleh karena itu, *istima'* menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran bahasa.

Ada empat komponen dalam proses *Istima'*, komponen-komponen tersebut sangat erat kaitannya dan tidak bisa dipisahkan. Komponen tersebut yaitu memahami makna dari apa yang didengar, memahami isi percakapan dan menanggapi dengan sesuai, mengevaluasi dan mengkritik apa yang didengar serta mengaitkan informasi yang didengar dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (Tampubolon & Ilahi, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dalam hal ini akan dianalisis bagaimana implementasi dan hasil dari penguasaan *istima'* peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan permainan bisik berantai. Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian Quasi Eksperimental dengan sistem *One Group Design* menggunakan alur *Pre-Test – Treatment – Post-Test*. Maka dari itu, hanya akan ada satu kelompok (kelompok eksperimen), tanpa kelompok kontrol. Langkah-langkah dalam melaksanakan jenis penelitian ini adalah memberikan pre-test kepada kelompok tersebut maka kemudian dilanjutkan dengan memberikan treatment atau perlakuan dan yang terakhir memberikan post-test (Zaman & Ifikhar, 2023). Jika digambarkan maka desain penelitian ini sebagai berikut:

Y1 X Y2

Keterangan:

Y1= Pemberian pre-test

X= Pemberian treatment

Y2= Pemberian post-test

Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurun waktu satu bulan di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Dalam penelitian ini tidak semua anggota populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk dijadikan objek penelitian, sehingga penelitian ini menggunakan metode purposive sampling. (Rukminingsih et al., 2020). Dengan arti, objek penelitian kali ini yaitu hanya peserta didik kelas VIII SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur sebanyak 19 peserta didik.

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah tes, observasi dan dokumentasi. Tes berupa pemberian tes awal kemudian dilanjutkan dengan tes akhir yang diberikan setelah peserta didik menerima perlakuan. Kemudian observasi pra penelitian dilakukan untuk melihat gambaran umum terkait kondisi peserta didik ketika pembelajaran dan keadaan sarana prasarana. Kemudian dokumentasi berupa beberapa dokumen pembelajaran seperti buku ajar dan dokumen lain yang nantinya digunakan untuk menunjang data penelitian.

Alat analisis yang digunakan untuk menguji penerapan permainan bisik berantai adalah dengan analisis deksriptif menggunakan distribusi frekuensi dan uji homogenitas. Untuk menguji efektivitas permainan bisik berantai maka menggunakan uji T dan uji korelasi sebagai alat untuk mengeksplor data yang didapatkan. Paired Sample T Test merupakan analisa statistik yang digunakan untuk mencari perbandingan hasil penilaian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Udin, 2021). Dalam hal ini akan dibandingkan bagaimana hasil penilaian *istima'* peserta didik sebelum diterapkan permainan bisik berantai dan setelah diterapkan permainan bisik berantai. Dengan hasil yang akan didapatkan melalui bantuan software IBM SPSS Statistics 19 akan diketahui apakah permainan bisik berantai dapat meningkatkan kemampuan *istima'* atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' Peserta Didik Siswa SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur

Dalam pembelajaran Bahasa Arab tentunya dibutuhkan sebuah variasi pembelajaran untuk mengakomodasi kebutuhan dan latar belakang siswa (Ouali & Benaouira, 2022). Variasi ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran *istima'* pun perlu sebuah pendekatan yang menarik. Sebuah pendekatan tersebut harus membuat kegiatan menyimak menjadi lebih menarik dan interaktif. Menyimak sendiri merupakan satu keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa. Dalam menerima informasi dibutuhkan suatu kegiatan menyimak karena menyimak sejatinya tidak hanya kegiatan mendengarkan saja tapi juga memahami apa yang dikatakan oleh lawan bicara (Tustonja et al., 2024). Permasalahan yang sering terjadi yaitu siswa mudah kehilangan fokus dan tidak menyimak ketika guru menjelaskan. Tentunya hal ini terjadi karena rendahnya minat siswa dan strategi pengajaran yang kurang efektif dari guru (Batubara & Fatmawa, 2023). Maka dari itu, diperlukan sebuah cara agar siswa bisa mudah menerima materi ajar tanpa fokusnya teralihkan.

Pendekatan menggunakan sebuah permainan dapat membuat siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran (Sappaile, 2024). Salah satu permainan yang dapat diterapkan yaitu permainan bisik berantai. Bisik berantai adalah permainan yang dilakukan dengan cara membisikkan suatu kata atau kalimat kepada peserta lain dalam satu tim, bersambung hingga peserta paling belakang. Dalam beberapa artikel yang mengangkat tentang permainan tersebut, dibuktikan permainan ini dapat membuat siswa lebih interaktif dan menyimak materi dengan baik.



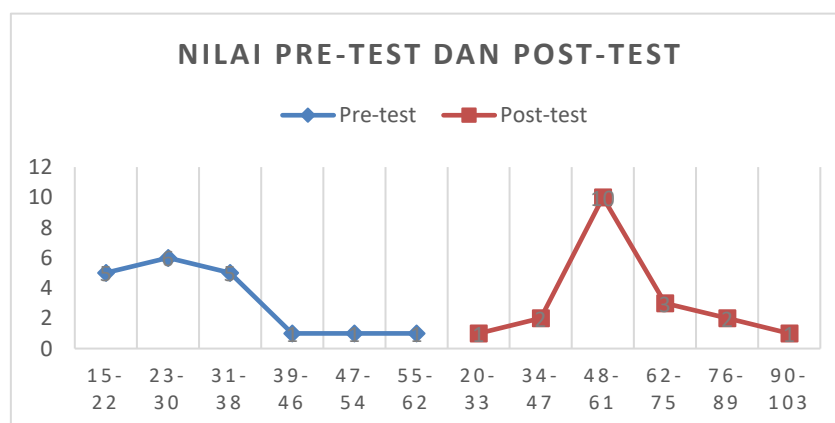
Gambar 1. Implementasi Permainan Bisik Berantai

Dalam penerapannya permainan ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Sebuah artikel menyebutkan kelebihan permainan ini selain dapat melatih keterampilan *istima'* yaitu meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri dan meningkatkan kerjasama antar siswa. Adapun kekurangan dalam permainan ini yaitu menimbulkan suasana kelas yang ramai, memerlukan waktu yang panjang dan mengurangi interaksi siswa dengan guru (Jannah, 2023). Jika dilihat dari penerapan yang dilakukan di SMP NU Roudlotut Thohirin terlihat pada Gambar 1 memang permainan ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, menumbuhkan rasa percaya diri dan kerjasama antar siswa serta melatih keterampilan menyimak dan berbicara.



Gambar 2. Guru Sebagai Pemimpin Jalannya Permainan

Adapun dalam segi kekurangannya memang permainan ini membutuhkan waktu yang lama dan membuat suasana kelas menjadi ramai. Namun dalam penerapannya interaksi siswa dan guru masih terbilang cukup baik. Pada Gambar 2 terlihat guru tidak hanya diam dan menyaksikan permainan saja, namun guru bisa menjadi seorang pengatur jalannya permainan. Peran guru bisa seperti memberikan kata atau kalimat yang akan dibisikkan, menjadi pengadil selama permainan maupun menjaga suasana kelas agar tetap kondusif.



Gambar 3. Nilai Pre Test – Post Test Dalam Tabel Curva Distribusi Frekuensi

Penelitian ini dilaksanakan di SMP NU Roudlotut Thohirin yang terletak di Kecamatan Bantur, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Penelitian dilakukan sebanyak empat kali dalam kurun waktu satu bulan. Siswa yang diteliti berjumlah 19 orang yang merupakan siswa kelas 8 SMP. Pada awalnya dilakukan pengenalan terkait dengan permainan bisik berantai untuk memperkenalkan permainan tersebut kepada siswa. Kemudian siswa diberikan soal *istima* yang terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar salah dan essay sebagai pre-test untuk menguji kemampuan awal siswa sebelum diberikan treatment. Selanjutnya siswa diberikan treatment berupa permainan bisik berantai dengan materi “Makanan dan Minuman”. Respon siswa ketika diberikan permainan terbilang cukup baik. Siswa cukup antusias dalam bermain permainan bisik berantai.

Setelah diberikan treatment selanjutnya siswa diperintahkan untuk mengerjakan soal post-test untuk mengukur kemampuan menyimak siswa setelah mendapatkan treatment. Soal yang diberikan terdiri dari pilihan ganda, pilihan benar salah dan essay. Selanjutnya akan diteliti lebih lanjut hasil pre-test dan post-test siswa untuk ditemukan efektivitas permainan bisik berantai dalam meningkatkan *maharah istima*.

Melalui hasil pretest dan posttest maka kemudian dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan metode statistik yang digunakan untuk meringkas, menafsirkan, dan memberikan gambaran tentang karakteristik data. Analisis deskriptif mencakup penghitungan rata-rata, median, modus, serta penyebaran data seperti varians dan standar deviasi (Miksza et al., 2023). Dalam melakukan analisis deskriptif peneliti juga melakukan uji normalitas dengan distribusi frekuensi dan uji homogenitas menggunakan software IBM SPSS Statistics 19. Gambar 3 menunjukkan hasil Pre-Test dan Post Test yang diambil dari siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin sejumlah 19 siswa. Pada tabel curva tersebut terlihat jumlah siswa dengan perolehan masing-masing nilai yang sudah dikelompokkan dalam 6 kelas distribusi frekuensi.

Tabel 1 . Contoh Hasil Beberapa Asesmen

	Pre-Test	Post-Test
N	19	19
Mean	29,8	58,7
Median	25	60
Min	15	20
Max	55	90

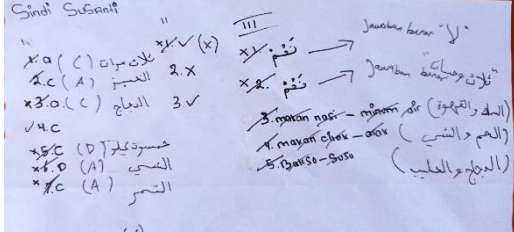
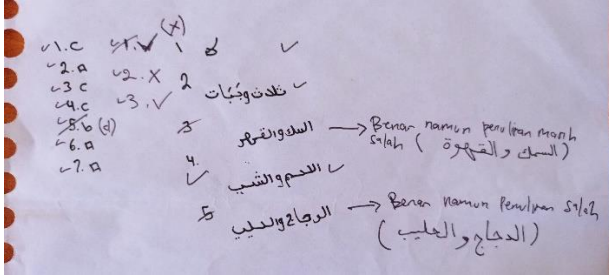
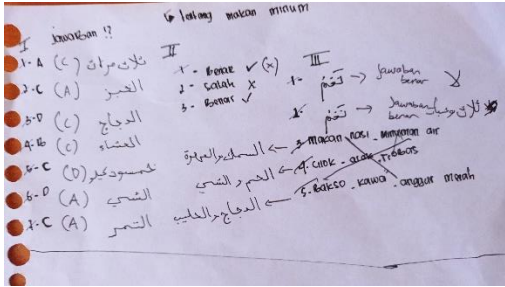
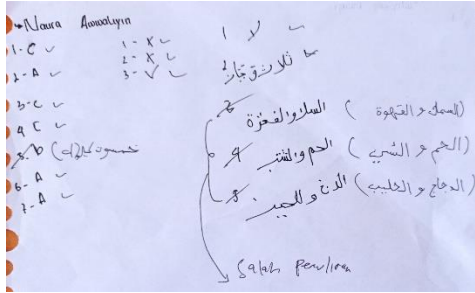
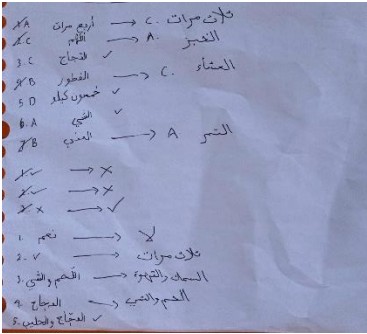
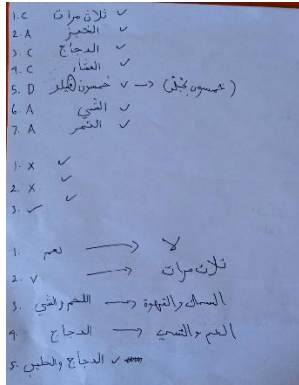
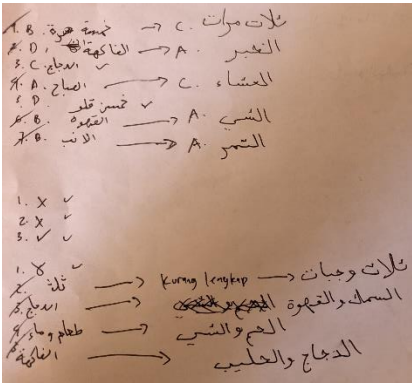
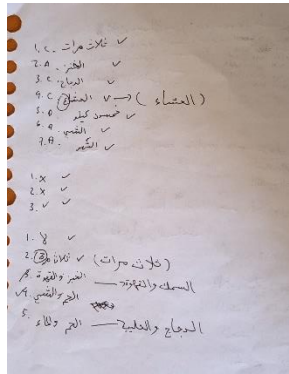
Berdasarkan hasil analisis deskriptif ditunjukkan bahwa jumlah siswa sebanyak 19 orang dengan mean yaitu rata-rata nilai pretest siswa adalah 29,8 dan nilai rata-rata posttest sebesar 58,7. Median atau nilai tengah dari data tersebut yaitu 25 untuk pretest dan 60 untuk posttest. nilai minimum pretest dan posttest masing-masing adalah 15 dan 20 sedangkan nilai maksimum untuk pretest dan post-test masing-masing adalah 55 dan 90.

Efektivitas Permainan Bisik Berantai dalam Meningkatkan Kemampuan Istima' Peserta Didik Siswa SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.

Salah satu kemampuan yang wajib dipelajari dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah kemampuan *istima'*. Peningkatan kemampuan *istima'* sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Arab karena secara signifikan dapat membantu meningkatkan kemahiran, pemahaman dan komunikasi bahasa secara keseluruhan (Suryanata & Anwar, 2023). Kemampuan menyimak juga merupakan salah satu dasar dari komunikasi, dengan ini memungkinkan peserta didik untuk mengenali kosakata dan struktur kalimat sehingga dapat meningkatkan kemampuan berbicara, membaca, dan menulis mereka (Wahyuni et al., 2023). Keterlibatan aktif siswa diperlukan dalam kegiatan menyimak karena mendorong partisipasi, kesadaran diri dan fokus terhadap materi secara efektif yang nantinya berpengaruh pada pemahaman dan perolehan komponen bahasa yang lebih baik (Ambubuyog et al., 2023).

Metode permainan mampu membuat siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa asing (Nazry Nasyifa et al., 2024). Artinya permainan dapat membuat siswa lebih aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan menyimak mereka. Beberapa penelitian menjelaskan bahwa permainan dapat meningkatkan kemampuan *istima'* siswa. Permainan gambar berangkai merupakan salah satu permainan yang layak diterapkan dalam pembelajaran *istima'* karena mampu meningkatkan respon aktif siswa dalam menyimak (Dalimunthe & Rahmaini, 2023). Permainan yang juga menunjukkan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran *istima'* yaitu permainan Simon Says. Permainan Simon Says yang diterapkan di MTsN 1 Aceh Barat Daya efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'* (Nabilaturraihan, 2024). Selain itu, permainan bisik berantai juga mampu meningkatkan kemampuan *istima'* siswa MA Al-Amien 1Pragaan dengan nilai signifikansi 0,046 (< 0,05) (Qibtiyah & Rosalinda, 2021).

Tabel 2 . Contoh Hasil Beberapa Asesmen

Hasil asesmen sebelum penerapan	Hasil asesmen sesudah penerapan
 Sindi Susanti 1. a (C) ثلاث مرات 2. X 2. c (A) الخبز 3. X 3. a (C) الدجاج 3. V 4. c 5. c (D) خمشون كيلو 6. d (A) الشبي 7. c (A) التمر III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"	 1. c V 2. a V 3. c V 4. c V 5. d V 6. a V 7. a V III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"
 Nurca Anasolayin 1. a (C) ثلاث مرات 2. X 2. c (A) الخبز 3. X 3. a (C) الدجاج 3. V 4. c 5. c (D) خمشون كيلو 6. d (A) الشبي 7. c (A) التمر III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"	 1. c V 2. a V 3. c V 4. c V 5. d V 6. a V 7. a V III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"
 1. a (C) ثلاث مرات 2. X 2. c (A) الخبز 3. X 3. a (C) الدجاج 3. V 4. c 5. c (D) خمشون كيلو 6. d (A) الشبي 7. c (A) التمر III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"	 1. c V 2. a V 3. c V 4. c V 5. d V 6. a V 7. a V III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"
 1. a (C) ثلاث مرات 2. X 2. c (A) الخبز 3. X 3. a (C) الدجاج 3. V 4. c 5. c (D) خمشون كيلو 6. d (A) الشبي 7. c (A) التمر III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"	 1. c V 2. a V 3. c V 4. c V 5. d V 6. a V 7. a V III Jawaban benar "لا" Jawaban benar "Jamban" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air" Jawaban benar "Makan nasi - minuman air"

Permainan bisik berantai juga diterapkan di SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Permainan diimplementasikan sebanyak tiga kali. Sebelum treatment, dilakukan pre-test untuk mengukur kemampuan

siswa. Kemudian dilakukan treatment dan post-test. Penelitian dilakukan dengan melihat hasil uji paired sample t test yang didapat dari nilai pre-test dan post-test. Paired sample T test merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok terkait untuk menentukan apakah ada peningkatan yang signifikan di antara keduanya (Riaji et al., 2022).

Tabel 3 . Hasil Paired Samples Test

Pair 1	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre Test - Post Test	-9.644	18	.000

Pada hasil Tabel 1, uji Paired Sample t-Test ditemukan bahwa nilai (Sig.) signifikansi berjumlah 0,000 hal ini mengartikan bahwa signifikansinya kurang dari 0,005 maka dapat disimpulkan permainan bisisk berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'*. Dari hasil perhitungan tabel 1, juga disajikan nilai derajat bebas (df) 18 maka jika dilihat nilai t tabel yaitu 2,10092. Pada output tersebut nilai -t hitaung lebih kecil daripada -t tabel (-9,644<-2,10092) maka Ho ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara sebelum dilakukan treatment dan setelah dilakukan treatment. Jika dilihat nilai rata-rata sesudah diberikan treatment lebih tinggi daripada nilai rata-rata sebelum diberikan treatment. Berdasarkan beberapa hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan *istima'* siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan bisik berantai secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan *istima'* siswa kelas 8 SMP NU Roudlotut Thohirin Bantur. Permainan ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Meski memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan waktu yang panjang dan menyebabkan suasana kelas yang ramai, metode ini tetap efektif dan mampu menumbuhkan keaktifan, rasa percaya diri, dan kerjasama antar siswa.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, nilai rata-rata siswa pada post-test meningkat secara signifikan dibandingkan pre-test, mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan menyimak setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan ini. Hasil uji Paired Sample t-Test mendukung kesimpulan bahwa permainan bisik berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan menyimak, dengan nilai signifikansi 0,000 (<0,005). Kemudian jika dilihat dari Nilai -t hitung lebih kecil dari -t tabel (-9,644 < -2,10092), sehingga Ho ditolak. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan setelah diberikan permainan bisik berantai.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan saran pengembangan penerapan permainan bisik berantai dalam pembelajaran *istima'* selanjutnya meliputi beberapa hal. Pertama, perlu dilakukan variasi dalam permainan dengan menambah elemen menarik dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Kedua,

pengaturan waktu yang lebih efisien untuk menghindari pemborosan waktu. Ketiga, untuk mengurangi suasana kelas yang ramai, bisa menerapkan pengaturan kelompok yang lebih kecil. Keempat, menggunakan media pembelajaran sebagai pendukung, seperti gambar maupun kartu dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, penelitian ini bisa diterapkan pada jenjang pendidikan yang lain untuk menguji efektivitasnya secara lebih bervariasi. Penelitian lanjutan juga bisa mengeksplorasi kombinasi permainan ini dengan metode pembelajaran lain dan menganalisis dampaknya terhadap motivasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afsan, M. F., Anggreyani, R., Hestiana, S. D., Syahrial, & Noviyanti, S. (2022). Strategi Guru Dalam Penerapan Metode Bisik Berantai Untuk Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV SDN 195 Pematang Kancil. *I S L A M I K A: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 119–133. <https://doi.org/doi: 10.36088/islamika.v4i2.1718>
- Afyuddin, M. S., & Maarif, M. S. (2023). Listening Learning Strategy Used by Arabic Education Students. *Al-Irfan: Journal of Arabic Literature and Islamic Studies*, 6(1), 138–166. <https://doi.org/10.58223/alirfan.v6i1.6617>
- Akmal, F. (2020). *Hubungan antara Keterampilan Menyimak dengan Keterampilan Berbicara terhadap Peserta Didik Kelas I di MIN 9 Bandar Lampung*. 56. http://repository.radenintan.ac.id/11170/1/SKRIPSI_FIKRI_AKMAL_bab_1_dan_2.pdf
- Ambubuyog, E. M. I., Laumoc, G. L. C., Mantac, F. H. A., Pagulayan, F. M. C., Sayson, C. J. E. C., Velasco, A. C. M., & Biray, E. T. (2023). Active Listening: Its Impact on Language Learning and Understanding of Education Students. *International Journal of Multidisciplinary: Applied Business and Education Research*, 4(2), 671–676. <https://doi.org/10.11594/ijmaber.04.02.33>
- Aziza, L. F., & Muliansyah, A. (2020). Keterampilan Berbahasa Arab Dengan Pendekatan Komprehensif. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 19(1), 56–71. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v19i1.2344>
- Baidhowi, I., Ni'mah, M., & Sofa, A. R. (2024). Ta'lim al-Lughah al-'Arabiyyah bi Istikhdam Tariqah Lu'bah al-Bithaqah fi al-Madrasah al-Ibtidaiyyah Nur al-Jadid Krojil Madinah Probolinggo. *ISLAMIKA*, 6(2), 621–629. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i2.4608>
- Batubara, M. H., & Fatmawa, F. (2023). Students Obstacles in Listening Comprehension in English Learning. *Journal of Linguistics, Literature, and Language Teaching (JLLLT)*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.37249/jlllt.v3i1.508>

- Bodie, G. D., & Wolvin, A. D. (2020). The Psychobiology of Listening. In *The Oxford Handbook of the Physiology of Interpersonal Communication* (pp. 288–307). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190679446.013.16>
- Dalimunthe, N. K., & Rahmaini, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Game Gambar Berangkai dalam Pembelajaran Maharah Istima'. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1378–1385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5539>
- Ekawati, D., & Arifin, A. (2022). Pendekatan dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Teori, Konsep, dan Implementasi. *An Nabighoh*, 24(1), 111. <https://doi.org/10.32332/an-nabighoh.v24i1.4818>
- Elena Viktorovna, R., & Natalia Valerievna, D. (2021). Listening As a Receptive View of Speech Activity. *Azimuth of Scientific Research: Pedagogy and Psychology*, 10(34), 213–215. <https://doi.org/10.26140/anip-2021-1001-0054>
- Hijriyah, U., Basyar, S., Koderi, K., Erlina, E., Aridan, M., & Hidayatullah, M. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Android Untuk Mahārat Al Istimā' Kelas 8 Smp. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 5(2), 239. <https://doi.org/10.35931/am.v5i2.1352>
- Ien, D. L., & Insaniyah, A. L. (2023). Implementasi Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Di Asrama Darul Lughoh Al-Arobiyyah Pondok Pesantren Darussalam Blokagung Banyuwangi. *Jurnal Tarbiyatuna*, 4(2), 23–40.
- Izmi, R. L., & Aisyah, D. (2023). Ta'tsirul Uslubi Hammasi Al-Mutasalsili 'Ala Maharatil Istimia' Lithullabi As-Saffi Al-Awwali Fil Madrasatis Tsanawiiyyatil Islamiyyatil Hukummiyyati 1 Lima Puluh Kota. *Al Intisyar*, 8(1), 75–87. <https://doi.org/10.32505/intisyar.v8i1.5962>
- Jannah, S. N. (2023). Implementasi Metode Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Istima' Di Kelas Viii Mts Assunniyyah Kencong Jember. *Lisan An Nathiq: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 57–66.
- Khuluq, A. I. Z., & Fahyuni, E. F. (2024). Learning Arabic Language Skills Based on The Dragon Snake Game in Sidoarjo Junior High School [Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Berbasis Permainan Ular Naga di Sekolah Menengah Pertama Sidoarjo]. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–6. <https://doi.org/doi.org/10.23969/jp.v9i2.15303>
- Kusumaningrum, A. M., & Mahliatussikah, H. (2022). Pengaruh Permainan Bisikan Berantai terhadap Keterampilan Menyimak Bahasa Arab Siswa Kelas VI MIN 3 Pacitan. *JoLLA: Journal of*

- Language, Literature, and Arts*, 2(8), 1111–1123.
<https://doi.org/10.17977/um064v2i82022p1111-1123>
- Malh, A., Wood, S., & Chung, K. (2023). The Art of Listening. *Plastic and Reconstructive Surgery*, 151(5), 921–926. <https://doi.org/10.1097/prs.00000000000010065>
- Masril, S. (2023). *Efektifitas Media Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa MTs An-Najah Pekanbaru* [Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/77065>
- Maulana Maslahul Adi, H. (2020). Teori Belajar Behaviorisme Albert Bandura Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *لساننا (LISANUNA): Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 10(1), 22. <https://doi.org/10.22373/lis.v10i1.7803>
- Maulidati. (2022). *Ṣuʿūbāt Taʿallum Mahārah al-Kitābah Wa Ṭuruq ʿIlājihā Fī Qism Taʿlīm al-Lughah al-ʿArabiyyah Jāmiʿah Takengon. EL-MAQALAH: Journal of Arabic Language Teaching and Linguistics*, 3(2), 116–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.22373/maqalah.v3i2.2235>
- Miksza, P., Shaw, J. T., Kapalka Richerme, L., Hash, P. M., Hodges, D. A., & Cassidy Parker, E. (2023). Descriptive Statistics. In *Music Education Research* (pp. 325–346). Oxford University Press New York. <https://doi.org/10.1093/oso/9780197639757.003.0016>
- Nabilaturraihan, C. (2024). *Efektivitas Permainan Simon Says Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menyimak (Istima') Pada MTsN 1 Aceh Barat Daya*. [UIN Ar-Raniry]. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/36838/>
- Najib, A. A. (2021). Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Dengan Metode Aural Oral Approach. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 236–244. <https://doi.org/10.51878/teaching.v1i3.538>
- Nazry Nasyifa, Aisyah Hafizha, Fadiyah Nur Amalia, Zahira Shofa, Nadiya Fitria, & Didik Santoso. (2024). The Student Intersction In Learning English. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(3), 189–197. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i3.894>
- Ningtyas, M. P. (2022). Strategi Talkhis Magza dalam Pembelajaran Istima'. *Jurnal Ihtimam*, 5(1), 89–99. <https://doi.org/10.36668/jih.v5i1.383>
- Oktaviani, S., & Merson, S. (2017). Penerapan Permainan Bisik Berantai Melalui Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Dalam Belajar di Kelas X di SMAN 1 Kurun. *Jurnal*

Pendidikan, 18(2), 89–98.

- Ouali, M., & Benaouira, A. (2022). Teaching Arabic In Light Of The Competency Approach And Methods Of Teaching. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, 5(3). <https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v5i3.17241>
- Qeshta, H. H. H. (2022). Linguistic Communication and Its Role in Developing Language Skills “Listening Skill As A Model.” *Al-Dad Journal*, 6(2), 55–74. <https://doi.org/10.22452/aldad.vol6no2.5>
- Qibtiyah, L., & Rosalinda, E. (2021). Permainan Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Arab Siswa Kelas X Excellent A di MA Al-Amien 1 Pragaan. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(01), 62. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v4i01.3118>
- Riaji, T., Hassani, S. El, & Alaoui, F. E. M. (2022). Application of Paired Samples t-Test in Engineering Service-Learning Project. *2022 11th International Symposium on Signal, Image, Video and Communications (ISIVC)*, 1–4. <https://doi.org/10.1109/ISIVC54825.2022.9800209>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sahidin Ritonga, & Zikra Wahyuni Maiza. (2023). Pengaruh Game Bisik Berantai Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa Mts Pp Al-Washliyah Tanjung Haloban. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 1(3), 109–117. <https://doi.org/10.61722/jipm.v1i3.28>
- Sappaile, B. I. (2024). The Impact of Gamification Learning on Student Motivation in Elementary School Learning. *Sciencetchno: Journal of Science and Technology*, 3(2), 1–13. <https://doi.org/10.55849/sciencetchno.v3i2.1050>
- Sari, N., Muslim, A. B., Sodik, A., Erlina, E., & Sufian, M. (2024). Influence of Teams Games Method by Kokami and Learning Motivation on Arabic Language Learning Outcomes / Pengaruh Teams Games Method by Kokami dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Loghat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 5(1), 75. <https://doi.org/10.36915/la.v5i1.180>
- Sholichah, H., & Ammar, F. M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Aplikasi Mondly Arabic Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Kosakata Bahasa Arab Kelas Xi Sma Muhammadiyah 2 Sidoarjo. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 791–799.

<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i2.4997>

- Suryanata, H., & Anwar, N. (2023). Enhancing Listening Skills in Arabic Language Learning: An Innovative Approach Using Animated Films. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 11(3). <https://doi.org/10.21070/ijis.v11i3.1680>
- Tampubolon, M. S., & Ilahi, R. (2024). The priority of istima' skills in arabic learning. *Amorti: Jurnal Studi Islam Interdisipliner*. <https://doi.org/10.59944/amorti.v3i2.285>
- Tustonja, M., Topić Stipić, D., Skoko, I., Čuljak, A., & Vegar, A. (2024). Active Listening – A Model Of Empathetic Communication In The Helping Professions. *Medicina Academica Integrativa*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.47960/3029-3316.2024.1.1.42>
- Udin, M. B. (2021). Buku Ajar Statistik Pendidikan. In M. T. Multazam & M. D. K. Wardana (Eds.), *Forum Statistika dan Komputasi* (Vol. 8, Issue 1). UMSIDA Press.
- Wael, A., Hartanti, R., Ohorella, H. M., Ruslan, & Dian Saputra. (2023). Improving Students' Listening Skill Using Chain Whispers Game. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(2), 59–64. <https://doi.org/10.33506/jq.v12i2.2836>
- Wahyuni, S., Ritonga, M., & Afrianti, W. (2023). Systematic Review of Learning Method for Teaching Arabic Listening and Speaking Skills. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.35723/ajie.v7i1.321>
- Zaman, T., & Iftikhar, S. (2023). a New Logarithmic Ratio Type Estimator of Population Mean for Simple Random Sampling: a Simulation Study. *Journal of Science and Arts*, 24(4), 839–848. <https://doi.org/10.46939/j.sci.arts-23.4-a03>

▪ *How to cite this paper :*

- Yusfian, F.D., & Arifin, M.B.U.B. (2025). Efektivitas Permainan Bisik Berantai Untuk Meningkatkan Kemampuan Istima' Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa SMP Malang. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 9(2), 589–604.